



**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK DENGAN
MEMBUAT BONEKA DARI PIPET DAN KERTAS
WARNA PADA KELOMPOK B
(Di PAUD HARAPAN BUNDA Kelurahan Masat Kecamatan Pino
Kabupaten Bengkulu Selatan)**

SKRIPSI

OLEH :

**YESI APRIYANTI
NPM. A11112071**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



**MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK DENGAN
MEMBUAT BONEKA DARI PIPET DAN KERTAS
WARNA PADA KELOMPOK B**

**(Di PAUD HARAPAN BUNDA Kelurahan Masat Kecamatan Pino
Kabupaten Bengkulu Selatan)**

SKRIPSI

OLEH :

**YESI APRIYANTI
NPM. A11112071**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP
Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (S1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : YESI APRIYANTI
NPM : A11112071
Program : (PSKGJ) S1 PAUD Manna

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang disusun berdasarkan hasil prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sendiri bukan merupakan duplikasi skripsi atau karya ilmiah orang lain.

Manna , januari 2014

Yang membuat pernyataan



YESI APRIYANTI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- *Jujur adalah sifat yang mulia, akan tetapi kejujuran sering membawa malapetaka buat kita sendiri.*

Persembahan

- *Para dosen yang telah menjabatani melalui ilmu yang telah kuterima selama aku dalam proses penyelesaian studiku, sehingga dengan perjuangan yang tidak pernah putus dengan bekal semangat dan keyakinan sehingga aku dapat menyelesaikan studi yang selama ini aku cita-citakan.*
- *Ayah dan ibuku tercinta yang selalu memberikan semangat dan berdo'a dalam setiap langkah kehidupanku.*
- *Kakak-kakakku tercinta yang telah memberikan bantuan dan do'a dalam menyelesaikan cita-citaku.*
- *Seluruh sanak, keluargaku yang telah memberikan dorongan*
- *Teman-teman seperjuangan yang memberi semangat*
- *Para pembaca, semoga hasil karyaku ini dapat member manfaat dalam mengembangkan ilmu terutama di bidang pendidikan.*

ABSTRAK

MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI ANAK DENGAN MEMBUAT BONEKA DARI PIPET DAN KERTAS WARNA PADA KELOMPOK B (Di PAUD HARAPAN BUNDA Kelurahan Masat Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan)

OLEH : Yesi Apriyanti

NPM: A11112071

PAUD FKIP UNIVERSITAS BENGKULU 2014

Permasalahan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah apakah dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini untuk meningkatkan kreativitas seni anak dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna pada anak kelompok B PAUD Harapan Bunda. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan hasil karya. Sedangkan analisis data yang digunakan dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan anak dalam memberikan respon yang unik pada siklus I yang mendapatkan kreteria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 14 orang (93%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan anak untuk menghasilkan ide baru dalam membuat boneka pada siklus I yang mendapatkan kreteria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 13 orang (87%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan mengemukakan ide dalam membuat boneka pada siklus I yang mendapatkan kreteria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 13 orang (87%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan mewujudkan ide dalam pembuatan boneka dari pipet dan kertas warna pada siklus I yang mendapatkan kreteria baik 7 orang (47%) dan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12 orang (80%). Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah Dengan Membuat Boneka Dari Pipet Dan Kertas Warna Dapat Meningkatkan Kreativitas Seni Anak.

Kata Kunci: Kreativitas, Anak, Boneka dari Pipet dan Kertas Warna

ABSTRAC

IMPROVING ARTISTIC CREATIVITY OF CHILD BY MAKING DOOL FROM PIPETTE AND PAPER COLOUR AT GROUP B

**(in PAUD EXPECTATION Sub-district of Masat District of Pino Sub-
province Bengkulu South)**

Name: Yesi Apriyanti

NPM: A11112071

PAUD FKIP UNIVERSITY BENGKULU 2014

problems of Research class action (This PTK) is do with activity make doll from colour paper and pipette can improve artistic creativity of child. As for target of Research of this Action Class to increase artistic creativity of child by making doll from colour paper and pipette at B PAUD Expectation Mother group child. used by Research is research of class action using two cycle, each;every cycle consist of planning, execution, observation, and refleksi. Data collected with observation technique and masterpiece result. While used data analysis with percentage technique. Result of research indicate that the amount of percentage ability of child in giving unique respon [at] I cycle getting good kretria 10 people (67%) and at natural II cycle is make-up of that is 14 people (93%). Result of research indicate that the amount of percentage ability child to yield new idea in making doll [at] I cycle getting good kretria 10 people (67%) and natural II cycle make-up of that is 13 people (87%). Result of research indicate that the amount of ability percentage tell idea in making doll I cycle getting good kretria 10 people (67%) and [at] natural II cycle is make-up of that is counted 13 people (87%). Result of research indicate that the amount of ability percentage realize idea in making of doll from colour paper and pipette at I cycle getting good kretria 7 people (47%) and [at] natural II cycle is make-up of counted 12 people (80%). Conclusion from Research of this Action Class is By Making Doll From Pipette And Paper Colour Can Improve Artistic Creativity of Child

Keyword: Creativity, Child.

Key words: Creativity, Child, make doll from colour paper and pipette

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Dengan Membuat Boneka Dari Pipet Dan Kertas Warna ”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu (UNIB).

Dalam penyelesaian Skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dukungan dari semua pihak sehingga Skripsi ini dapat berjalan dengan Lancar. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dorongan, bimbingan dan bantuan kepada :

1. Prof.Dr.Rambat Nur Sasongko dekan FKIP Universitas Bengkulu
terimakasih atas diselenggarakannya PSKGJ PAUD.
2. Bapak Drs.Delrefi,M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak memberikan bimbingan dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana,M.Psi selaku dosen pembimbing kedua dan selaku ketua prodi program PSKGJ yang mana telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh pengelola program S1 PAUD FKIP UNIB di manna
5. Kepala PAUD Harapan Bunda 1 dan teman sejawat yang juga telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Orang tua dan seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan langsung maupun tidak langsung sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembuatan dan penulisan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, Oleh karena itu segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga penelitian ini dapat diterima dan bermanfaat serta menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca. Semoga awal dan kebaikan semua pihak tersebut diatas mendapat ganjaran pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, Amiin. Lebih dan kurang penulis mohon maaf dan terima kasih.

Bengkulu,

2014

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAM JUDUL LENGKAP.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRAC	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area dan fokus penelitian	4
C. Pembatasan Fokus Penelitian	4
D. Perumusan Masalah Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area Fokus yang diteliti	
1. Kreativitas	
a. Pengertian kreativitas	8
b. Cirri-ciri kreativitas	8
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam peningkatan kreativitas dan penghambat kreativitas	9
d. Aspek-aspek kreativitas yang dikembangkan	10
e. Tujuan dan fungsi kraetivitas	11
f. Cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas	11
2. Seni	
a. Pengertian Seni	12
b. Manfaat Seni.....	13
3. Boneka dari pipet dan kertas warna	
a. Pengertian Boneka	13
b. Keuntungan dari penggunaan media boneka	14
c. Tujuan membuat boneka	14
d. Pengertian kertas warna	14

4. Bahan dan alat membuat boneka	14
5. Langkah-langkah membuat boneka.....	14
6. Pembelajaran.....	15
7. Hubungan kreativitas seni media pipet dengan pendidikan anak usia dini	15
B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi Tindakan yang dipilih	16
1. Pengertian tindakan	16
2. Pengertian tindakan kelas	17
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	17
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	19
Model kurt lewin	
a. Perencanaan	20
b. Aksi atau tindakan	20
c. Observasi	20
d. Refleksi	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat penelitian	22
2. Waktu penelitian	23
C. Subyek	23
D. Peran dan posisi peneliti dalam penelitian.....	23
E. Prosedur Penelitian	24
1. Perencanaan	24
2. Pelaksanaan	25
3. Observasi	27
4. Refleksi	27
F. Instrument pengumpulan data yang digunakan	30
G. Teknik Pengumpulan Data	30
H. Teknik Analisis Data	31
I. Indikator Keberhasilan	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	33
B. Pembahasan	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	48
B. Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peran dan posisi peneliti dalam penelitian	24
Tabel 2. Hasil observasi siklus 1	34
Tabel 3. Hasil observasi siklus 2	38
Tabel 4. Perbandingan hasil belajar siswa.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Izin penelitian dari Universitas	52
Lampiran 2. Kesiediaan teman sejawat dalam penelitian	53
Lampiran 3. Surat pernyataan pelaksanaan penelitian	54
Lampiran 4. Izin penelitian dari kepala sekolah	55
Lampiran 5. Jadwal Penelitian	56
Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian siklus I	57
Lampiran 7. Instrument Observasi Guru siklus I	59
Lampiran 8. Lembar hasil karya anak siklus I	60
Lampiran 9. Dokumentasi kegiatan siklus I.....	61
Lampiran 10. Rencana Kegiatan Harian siklus II	63
Lampiran 11. Instrument observasi guru siklus II.....	65
Lampiran 12. lembar observasi hasil karya anak siklus II	66
Lampiran 13. Dokumentasi kegiatan siklus II.....	67
Lampiran 14. Daftar riwayat hidup	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu lembaga yang pertama setelah pendidikan keluarga di rumah/ pendidikan keluarga. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1.

Pendidikan anak usia dini bukan hanya anak dapat belajar sambil bermain, anak lebih bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekolahnya serta mempunyai banyak teman. Pendidikan Anak Usia Dini juga pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasanya. Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya (Rahman, 2004).

Menurut Sumanto (2005:21) Anak usia (4-6 tahun) berada masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima pengalaman belajar yang diberikan oleh guru, orang tua dan orang yang lebih dewasa di lingkungannya. Pemberian pengalaman belajar pada masa peka ini merupakan saat yang sangat baik, karena dapat mengembangkan kemampuan anak baik fisik dan psikis secara utuh dan bermakna. Perkembangan diri pada masa kanak-kanak merupakan unsur bagi perkembangan sikap percaya dengan orang lain, sehingga berhasil dalam perkembangan pribadi yang kreatif.

Dimasa peka ini juga biasanya anak-anak lebih cepat menangkap sesuatu yang menarik baginya dalam menemukan ide-ide baru. Dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna diharapkan anak dapat mengembangkan kreativitas seninya melalui warna-warna yang menarik yang sangat mereka sukai (Aisyah,dkk 2009).

Kreativitas seni salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Dalam pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, pskimotorik, perkembangan kepribadian, emosional, sosial dan kepribadian siswa. Mengembangkan kreativitas bisa dilakukan dengan berbagai metode

dan kegiatan, salah satu dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Membuat boneka dari pipet dan kertas warna bagi anak-anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif dan menyenangkan. Anak yang banyak melakukan aktivitas membuat boneka dari pipet dan kertas warna lebih besar kemungkinan mempertahankan rasa percaya diri dalam kemudian hari (Munandar, 2009).

Membuat boneka dari pipet dan kertas warna termasuk sarana edukatif utama yang paling penting untuk mengembangkan kreativitas. Melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna anak dapat mengembangkan kemampuan kreativitas, intelektual, fisik motorik, sosial emosial, dan dapat mengenal anggota tubuh dan kegunaanya.

Sesuai konsep pendidikan bagi anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain atau belajar seraya bermain, kreativitas dapat kita rancang sedemikian rupa sehingga memuat nilai-nilai pendidikan. Artinya, dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan dasar yang terdiri dari fisik, kognitif, bahasa, dan prilaku yang terdiri dari moral agama dan sosial emosional (Rahman, 2004).

Berdasarkan pengamatan peneliti di PAUD Harapan Bunda Masat, peneliti menemukan adanya masalah yaitu rendahnya minat dan kreativitas anak didik dalam belajar membuat boneka dari pipet dan kertas warna, kurangnya sarana dan prasarana yang ada disekolah. Guru selalu

menghabiskan waktu belajar menulis dan guru kurang memberikan latihan yang menarik bagi anak. Sehingga anak-anak lebih menyukai pelajaran mewarnai, membangun balok, dan bermain diluar. Melihat ini guru harus memberikan motivasi kepada anak supaya anak menyukai pembelajaran membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Di PAUD ini pembelajaran kreativitas hanya mewarnai dan menggunting saja sehingga membuat anak bosan.

Dari ketidak berhasilan tersebut peneliti berupaya untuk menuntaskan pembelajaran dalam kreativitas dengan melakukan Penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kreativitas Seni Anak dengan Membuat Boneka dari Pipet dan Kertas Warna Di PAUD Harapan Bunda Masat Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan”** sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa, yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Identifikasi Area dan Fokus Penelitian ini adalah :

1. Anak belum mampu mengkoordinasikan tangan dan mata dengan baik
2. Anak kurang berminat pada kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dan kesabaran yang lama.
3. Kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna salah satu pilihan yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup atau area dan fokus penelitian tentang pendidikan anak usia dini maka tidak semua masalah diidentifikasi karena berbagai keterbatasan. Fokus penelitian yang akan diangkat adalah membahas tentang bagaimana cara meningkatkan kreativitas seni anak dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna di PAUD Harapan Bunda Masat.

Dipilihnya Membuat boneka dari pipet dan kertas warna dalam meningkatkan kreativitas anak dilandasi dengan adanya asumsi bahwa (1) membuat boneka dari pipet dan kertas warna bisa melatih emosional anak, (2) membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat melatih motorik halus anak, (3) membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat melatih koordinasi tangan dan mata.

Sesuai dengan keterbatasan penelitian hanya terbatas pada kreativitas seni anak melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Mudah-mudahan dengan cara ini anak-anak di PAUD Harapan Bunda Masat kreativitasnya dapat meningkat dengan baik.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas

warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak di PAUD Harapan Bunda Masat?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni anak melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna pada kelompok B PAUD Harapan Bunda Masat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak :

- a. Dapat meningkatkan minat anak dalam belajar membuat boneka dari pipet.
- b. Dapat meningkatkan semangat anak dalam mengenal warna.
- c. Dapat meningkatkan kepuasan tersendiri bagi anak
- d. Dapat meningkatkan kreativitas anak

2. Manfaat bagi guru:

- a. Guru menjadi terampil dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bidang seni khususnya dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna.
- b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar untuk meningkatkan kreativitas seni anak.

3. Manfaat bagi sekolah:

- a. Meningkatkan kualitas alumni PAUD Harapan Bunda 1 masat.
- b. Masyarakat akan lebih percaya dan mendukung sekolah karena mutunya sangat bagus.
- c. Dapat menarik perhatian masyarakat untuk menyekolahkan anak-anaknya Di PAUD Harapan Bunda 1 masat.
- d. Dapat mengeluarkan atau membina anak yang kreatif, cerdas dan inovatif.
- e. Dapat memperbaharui cara mengajar atau media yang akan digunakan selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut *Ratna (2013)* Kreativitas adalah suatu kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antar unsur-unsur yang ada sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang, dan memadukan suatu gagasan baru atau lama menjadi kombinasi baru dengan didukung kemampuan terampil lainnya (Sumanto, 2005:19). Menurut Santrock (dalam Sujiono, 2010:38) kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masala-masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian kreativitas tersebut dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan sesuatu yang baru.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati 2005:17) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri-ciri kognitif diantaranya:

1. Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa
2. Fleksibilitas (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa
3. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah
4. Elaborasi (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan

Sedangkan ciri non kognitif motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Ciri-ciri kepribadian kreatif yaitu :

1. Rasa ingin tahu yang luar biasa

Anak yang kreatif biasanya banyak mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, situasi dan peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/meneliti.

2. Bersifat imajinatif

Anak yang kreatif biasanya mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

3. Merasa tertantang oleh kemajuan

Orang yang kreatif biasanya terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan tertantang oleh situasi-situasi yang rumit serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.

4. Sifat berani mengambil resiko

Anak yang kreatif pada umumnya berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidak jelasan, hal-hal yang konvensional atau tidak terstruktur.

5. Sifat menghargai sesama dan lingkungan sekitar

Anak yang kreatif biasanya dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang berkembang.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam peningkatan kreativitas dan penghambat kreativitas

Menurut Rogers (2009) ada beberapa faktor meningkatkan kreativitas anak,

1. sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan ekspresmen dan eksplorasi,

2. lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah secara langsung akan mendorong kreativitas,
3. kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan
4. peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di PAUD.

Sedangkan penghambat kreativitas pada anak menurut (Munandar, 2009) yaitu:

1. Pola asuh orang tua yang mengutamakan kedisiplinan yang tidak dibarengi toleransi, wajib mentaati peraturan, memaksakan kehendak dan memberikan peluang pada anak untuk berinisiatif.
2. Hambatan dari guru karena penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan.
3. Hambatan lingkungan sosial/masyarakat, biologis, fisiologis, dan diri sendiri.

d. Aspek-aspek kreativitas yang dikembangkan

Aspek-aspek yang dikembangkan dalam kreativitas ini yaitu aspek kemampuan kognitif anak, aspek kecerdasan emosional anak, aspek pengindraaan, aspek bahasa.

e. Tujuan dan fungsi kreativitas

Adapun tujuan pengembangan kreativitas menurut (dalam Suratno, 2005:5) adalah: (1)membuat anak kreatif, (2) membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan dan sikap saling menghargai hasil karya orang lain, (3) membuat anak memiliki keterbukaan terhadap pengalaman (4)mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik yang dikuasai.

Sedangkan fungsi pengembangan kreativitas pada anak usia dini adalah : (1) fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa seperti sedih, kecewa, khawatir, dan takut. (2) fungsi pengembangan kreativitas terhadap pengembangan untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti : alam, lukisan, tari, dan musik. (3) fungsi pengembangan kognitif anak.

f. Cara untuk Membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas

Menurut Mayesty (dalam Sujiono 2010:39) cara untuk membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas adalah :

1. Membantu anak menerima perubahan,
2. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan,
3. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi,

4. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya,
5. Member penghargaan pada kreativitas anak,
6. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melaksanakan tugas,
7. Bantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya,
8. Bantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.

2. Seni

a. Pengertian Seni

Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melihat kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati, dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni (Sumanto, 2005 : 6). Dalam penciptaan /penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakan.

Menurut Aisyah dkk (2009:7.4) Seni adalah kesempatan, di mana anak dapat menggunakan untuk mengkomunikasikan dan menyampaikan tentang

dirinya sendiri serta dunianya dan harapan untuk bekerja dengan cara mereka sendiri.

b. Manfaat Seni

1. membuat anak senang dan bahagia
2. membuat anak menemukan hal baru
3. membuat anak merasa puas akan hasil karya

3. Boneka dari pipet dan kertas warna

a. Pengertian Boneka

Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia atau hewan. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan sendiri. Dalam penggunaan boneka sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka (Adhis, 2011). Boneka sering kali dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Menurut penulis boneka adalah suatu bentuk yang dibuat seperti manusia atau hewan yang digunakan untuk mainan terutama untuk anak

perempuan dan digunakan juga sebagai alat pembelajaran yang bisa menarik kegembiraan bagi anak-anak.

b. Keuntungan dari penggunaan boneka

1. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang tidak terlalu rumit.
2. Tidak banyak memakai tempat,
3. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkan.
4. Dapat mengembangkan imajinasi anak, menambah suasana gembira.

c. Tujuan Membuat Boneka

Adapun tujuan membuat boneka dari pipet dan kertas warna yaitu dapat melatih motorik halus anak, dapat melatih emosi anak, mengetahui anggota tubuh dan kegunaanya dan terakhir diharapkan dapat membuat anak senang.

d. Pengertian kertas warna

Kertas warna adalah kertas yang sering digunakan untuk foto kopi dan yang warna untuk mencetak undangan. Disini kertas ini digunakan untuk membuat sebagai kepala manusia.

4. Bahan dan Alat untuk membuat Boneka

Bahan yang digunakan untuk membuat boneka yaitu : pipet, kertas warna, lem, spidol, dan benang wol untuk membuat sebagai rambutnya.

5. Langkah-Langkah Membuat Boneka

- a. Guru menjelaskan tentang tema pelajaran yang akan dipelajari saat itu dan memberi stimulus untuk membangkitkan imajinasi anak.
- b. Sediakan pipet
- c. Sediakan kertas warna yang sudah dipotong seperti lingkaran, lem, spidol, dan benang wol
- d. Perkenalkan anak dengan berbagai gambar wajah orang
- e. Guru dapat memajang hasil karya anak pada ruang kelas, agar anak dapat menilai secara langsung hasil karyanya.

6. Pembelajaran

Dalam mengajarkan kegiatan membuat boneka, guru menjelaskan cara membuat boneka sampai selesai setelah selesai guru menanyakan kepada anak apa nama yang sudah ibu guru buat, setelah anak melihat boneka tersebut ibu guru menyuruh anak membuat boneka sendiri-sendiri dengan raut muka yang disenangi dan dengan alat yang telah guru siapkan.

7. Hubungan kreativitas seni media pipet dengan pendidikan anak usia dini

Hubungan kreativitas seni media pipet dengan pendidikan anak usia dini yaitu kegiatan ini sama-sama meningkatkan kreativitas anak, dan memberikan kepuasan atau kesenangan anak terhadap hasil yang didapat. Kegiatan ini memerlukan koordinasi antara tangan dan mata. Kreativitas ini

menemukan hal-hal baru, sedangkan seni suatu proses kerja yang menghasilkan kesan keindahan, sedangkan boneka suatu tiruan dari manusia atau hewan. Kreativitas seni dengan media pipet sangat erat hubungannya dalam meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas seni merupakan sesuatu yang penting bagi anak, kreativitas seni dan boneka dari pipet merupakan kegiatan bermain bagi anak untuk lebih mengenal dunianya dan dirinya sekaligus. Anak dapat mengekspresikan dirinya melalui kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Yang paling penting disini adalah keterlibatan anak dalam membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Bila anak senang melakukannya dan merasa hasil karyanya dihargai, ia akan terdorong untuk membuatnya lagi.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif atau Desain Intervensi Tindakan yang dipilih

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

1. Pengertian tindakan

Penelitian tindakan yang dikemukakan oleh para ahli Menurut Carr & Kemmis (McNiff, 1991) (dalam wardhani 2010:1.3) didefinisikan sebagai berikut: a) Penelitian tindakan adalah satu bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri, b) Penelitian tindakan dilakukan oleh peserta yang terlibat dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau

kepala sekolah, c) Penelitian tindakan dilakukan dalam situasi sosial, termasuk situasi pendidikan.

2. Pengertian tindakan kelas

Menurut Mills (2000) (dalam Wardhani 2010 : 1.4) penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas.

Penelitian tindakan kelas berisis dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan melakukan refleksi (Wardhani, 2010:2.3). sementara itu Menurut (Lewin) bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah, 1) perencanaan (plaining), 2) aksi atau tindakan (acting), 3) observasi (observing), 4) refleksi (reflecting) .

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan Ita Wadud (2012), dalam penelitian yang berjudul meningkatkan kreativitas anak melalui menggambar dengan menggunakan metode karya wisata. Persamaan tersebut terdapat pada pengkajian topik yang sama-sama meningkatkan kreativitas anak.

Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan, dalam penelitian Ita Wadud Meningkatkan kreativitas anak menggunakan metode kayawisata yang penerapannya dilakukan dengan mengajak anak keluar kelas untuk mengamati langsung suatu objek. Sedangkan peneliti ini menggunakan boneka dari pipet dan kertas warna.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Penelitian tindakan ini dilakukan persiklus, dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/ pengamatan dan refleksi. Penelitian ini tidak ditentukan berapa siklus, dari acuan teori adalah bagaimana meningkatkan kreativitas anak dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna pada anak kelompok B di PAUD Harapan Bunda Masat?

Dari pengembangan konseptual perencanaan tindakan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pelaksanaan program di PAUD dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna mengacu pada tema, media dan pelaksanaan RKH dan evaluasi.

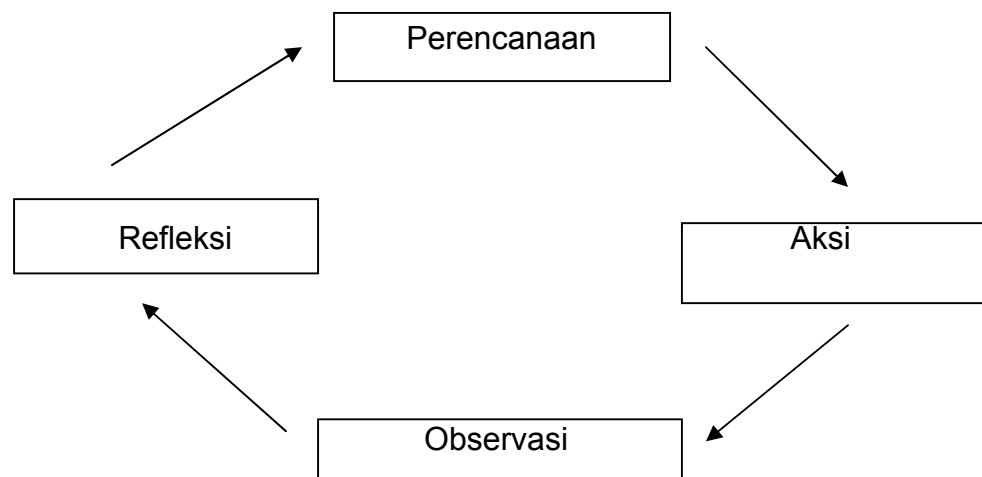
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Model Kurt Lewin

Model Kurt Lewin (dalam Kunandar 2011:42) menjadi acuan pokok dari berbagai peneliti, khususnya PTK. Dikatakankan demikian karena dia pertama kali memperkenalkan penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu: a) perencanaan (planning), b) tindakan (acting), c) observasi (observing), d) refleksi (reflecting).



Bagan : empat langkah dalam PTK

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini, disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Mulai dari rencana kegiatan mingguan (RKM) selanjutnya dibuat rencana kegiatan harian (RKH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran, menentukan rencana pelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasi waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

2. Aksi atau Pelaksanaan Tindakan (acting)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang di buat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah dipersiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Observasi (observing)

Kegiatan observasi ini dilakukan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif . Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan mengambil tafsiran secara benar, sedangkan data kuantitatif yaitu data dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan persentase.dalam melaksanakan

observasi dan evaluasi, guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetap guru biasanya dibantu oleh pengamat di luar (sejawat atau pakar)

4. Refleksi(Reflecting)

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (Observasi) dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Masat Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan. Sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang di miliki PAUD Harapan Bunda sudah mencukupi, walaupun belum lengkap, namun demikian kreativitas pendidik/guru masih sangat diharapkan agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik serta dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada, menggunakan secara bervariasi guna mengurangi kebosanan peserta didik. Adapun lembar jadwal penelitian tindakan kelas (lampiran 5).

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan rentan waktu dari bulan November sampai dengan Desember 2013.

C. Subyek

Subyek penelitian ini adalah anak-anak PAUD Harapan Bunda Masat Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Keadaan anak-anak PAUD Harapan Bunda memiliki keanekaragaman seperti anak PAUD pada umumnya, mulai dari pola berfikir, masalah ekonomi, tingkah laku maupun bakat dan minat yang saling berbeda satu sama lainnya.

D. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti tidak melakukan sendiri, melainkan dibantu oleh guru pendamping sebagai teman sejawat yang membantu mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti, baik peneliti maupun teman sejawat ikut serta dalam menilai dan memberikan masukan atas kelemahan dan kekuatan yang dihasilkan selama penelitian ini berlangsung. Perbaikan ini dilakukan pada kegiatan inti melalui system area. Secara jelas tugas dalam penelitian ini ada pada tabel berikut:

Table 1. Peran/Partisipasi dalam penelitian

No	Nama	Jabatan	Tugas
1	Yesi Apriyanti	Peneliti	Penyaji, pengumpul data dan penyusun laporan
2	Sismi	Kepala Sekolah	Pemberi izin penelitian
3	Sismi	Teman Sejawat	Pengamat dan pengumpul data

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini berupa penelitian Tindakan Kelas karena metode bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, dalam hal ini ditujukan kepada meningkatkan kreativitas anak melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna. Dimana siklus akan diberhentikan apabila tujuan yang diharapkan telah meningkat. Prosedur siklusnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

SIKLUS 1**1. Perencanaan**

Perencanaan tindakan perbaikan dalam siklus pertama ini dilakukan dalam kegiatan inti yang dilaksanakan selama ± 60 menit.

Pada siklus pertama ini rencana pembelajaran adalah membuat rencana kegiatan harian (RKH) (Lampiran 5), menentukan metode/teknik yang akan

dilakukan dalam mengajar, menyiapkan ruangan, menyiapkan media/alat peraga terutam pipet dan kertas warna serta menyipakan lembar penilaian.

Tahap perencanaan siklus pertama terbagi menjadi 4 tahap pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal/ pembukaan
- b. Kegiatan inti
- c. Istirahat/makan
- d. Kegiatan akhir

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus pertama diuraikan sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal
 - 1) Anak berbaris di depan kelas sambil menyayikan bebarapa lagu
 - 2) Salam, menyapa anak dan diteruskan berdo'a sebelum belajar, dilanjutkan absensi.
 - 3) Menyampaikan hari/tanggal/bulan/tahun.
 - 4) Menyanyikan lagu sesuai dengan tema.
 - 5) Menyampaikan tema .
 - 6) Menjelaskan materi sesuai dengan tema dilanjutkan acara Tanya jawab seputar tema.
- b. Kegiatan inti

Guru memperkenalkan sarana dan alat peraga yang akan digunakan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Guru memberikan

contoh cara pembuatanya. Guru memberikan anak kesempatan untuk memperhatikan dan bertanya tentang alat serta cara menggunakannya. Disini guru menilai anak, apakah dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak dengan melihat langsung dalam anak membuatnya. Disini juga guru menilai apakah kegiatan inti ini sudah tercapai dengan baik apa belum.

c. Istirahat makan

Setelah selesai anak belajar, anak-anak disuruh mengembalikan alat-alat belajar pada tempat. Anak-anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdo'a sebelum dan sesudah makan. Anak-anak dibiarkan bermain bebas di luar kelas dengan pengawasan guru secara langsung.

d. Kegiatan akhir/penutup

Anak dan guru bermain pesan berantai, sesudah itu guru menjelaskan tentang pekerjaan anak tadi/mengambil kesimpulan pelajaran hari ini, lalu informasi kegiatan esok hari, bernyanyi mau pulang terakhir do'a mau pulang, salam dan pulang.

Kegiatan diatas dilakukan secara berulang dan secara bervariasi sampai anak mengenal dan dapat mengerjakan sendiri dan mempunyai keinginan dapat mengerjakan sendiri dan mempunyai keinginan untuk mencoba lagi. Disinilah guru melihat proses kerja anak dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan guna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang ada dalam dirinya. Dan untuk dapat mandiri dan

berkembang dalam menyelesaikan masalah secara sederhana melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna yang bertujuan meningkatkan kreativitas seni anak.

3. Observasi

Selama melakukan tindakan kelas peneliti bersama teman sejawat melakukan observasi yaitu mengamati perilaku anak pada waktu proses belajar mengajar dan melakukan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang berprestasi.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama tingkat keaktifan anak dalam melakukan kegiatan belum begitu meningkat, maka dicari solusi perbaikan pada siklus kedua dengan menggunakan kertas warna dan pipet yang warnanya menarik bagi anak dan menyiapkan ruangan yang nyaman untuk anak dalam mengerjakan tugasnya.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan perbaikan dalam siklus kedua ini dilakukan dalam kegiatan inti. Pada siklus kedua ini rencana pembelajaran adalah membuat rencana kegiatan harian (RKH) (Lampiran 10), menentukan metode/teknik yang akan dilakukan dalam mengajar, menyiapkan ruangan,

menyiapkan media/alat peraga terutam pipet dan kertas warna serta menyiapkan lembar penilaian.

Tahap perencanaan siklus kedua terbagi menjadi 4 tahap pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Kegiatan Awal/ pembukaan
- b. Kegiatan inti
- c. Istirahat/makan
- d. Kegiatan akhir

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus kedua diuraikan sebagai berikut:

a. Kegiatan awal

1. Anak berbaris di depan kelas sambil menyanyikan bebarapa lagu
2. Salam, menyapa anak dan diteruskan berdo'a sebelum belajar, dilanjutkan absensi.
3. Menyampaikan hari/tanggal/bulan/tahun.
4. Menyanyikan lagu sesuai dengan tema.
5. Menyampaikan tema .
6. Menjelaskan materi sesuai dengan tema dilanjutkan acara Tanya jawab seputar tema.

b. Kegiatan inti

Guru memperkenalkan sarana dan alat peraga yang akan digunakan. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Guru memberikan

anak kesempatan untuk memperhatikan dan bertanya tentang alat serta cara menggunakannya. Disini guru menilai anak, apakah dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak dengan melihat langsung dalam anak membuatnya. Disini juga guru menilai apakah kegiatan ini sudah tercapai dengan baik apa belum.

c. Istirahat /makan

Setelah selesai anak belajar, anak-anak disuruh mengembalikan alat-alat belajar pada tempat. Anak-anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum dan sesudah makan. Anak-anak dibiarkan bermain bebas di luar kelas dengan pengawasan guru secara langsung.

d. Kegiatan akhir/penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab seputar pelajaran yang sudah dipelajari tadi, lalu informasi kegiatan esok hari, bernyanyi mau pulang terakhir berdoa mau pulang, salam dan pulang.

Kegiatan diatas dilakukan secara berulang dan secara bervariasi sampai anak mengenal dan dapat mengerjakan sendiri dan mempunyai keinginan dapat mengerjakan sendiri dan mempunyai keinginan untuk mencoba lagi. Disinilah guru kerja guru melihat proses kerja anak dalam melaksanakan kegiatan yang diberikan bukan hasil kerjanya guna membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang ada dalam dirinya untuk dapat mandiri dan berkembang dalam menyelesaikan masalah secara

sederhana melalui membuat boneka dari pipet dan kertas warna yang bertujuan meningkatkan kreativitas seni anak.

3. Observasi

Selama melakukan tindakan kelas peneliti dan teman sejawat bersama-sama melakukan observasi yaitu mengamati perilaku anak pada waktu proses belajar mengajar dan melakukan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang berprestasi.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selanjutnya diskusi secara terbuka dengan teman sejawat, baik berupa komentar, tanggapan dan penilaian guna mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus kedua. Dalam pelaksanaan siklus kedua akan dilihat keberhasilannya, berdasarkan instrumen yang disiapkan untuk keberhasilan anak dalam menerima dan melaksanakan kegiatan membuat boneka untuk meningkatkan kreativitas anak. Perkembangan anak sudah mencapai 87% dari 15 anak, maka kegiatan ini dianggap berhasil dan tak perlu dilakukan siklus ketiga.

F. Instrumen Pengumpulan data yang Digunakan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi/pengamatan dan hasil karya anak.

G. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan data yang diinginkan. Data dari keberhasilan tindakan penilaian dengan menggunakan teknik observasi, pengamatan, dokumentasi dan hasil karya.

1. Observasi/pengamatan

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung pada saat proses belajar mengajar. Dengan melakukan bimbingan terhadap individu yang bermasalah dan memberikan pujian kepada anak yang berprestasi. Guru dan peneliti dapat menggunakan instrument observasi dengan tetap mengacu pada indikator perkembangan anak.

2. Dokumentasi

Berisi foto-foto anak selama proses kegiatan berlangsung. Dan foto hasil kerja anak.

3. Hasil Karya

Hasil karya adalah hasil kerja peserta didik setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni dalam penelitian. Hasil karya anak terlampir.

H. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik persentase dengan melihat seberapa persen keberhasilan ini (Arikunto, dalam sudijono 2008:41), Adapun rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Populasi atau jumlah jawaban yang dicari

f : Frekuensi jawaban

N : Jumlah frekuensi

100% : Bilangan Konstanta

Berdasarkan rumus diatas dapat dihubungkan dengan data yang diperoleh.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan anak merupakan target yang hendak dicapai dalam menentukan tindakan. Adapun hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah

1. 70% anak dapat melakukan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna.
2. 70% anak dapat mengenal anggota tubuh dan kegunaannya.